

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Desain Penelitian**

Desain penelitian digunakan agar proses perencanaan atau rancangan dalam penelitian berjalan dengan lancar serta dalam pelaksanaannya pun terencana dengan matang. Selain itu, desain penelitian ini membantu menjawab setiap pertanyaan-pertanyaan dalam suatu penelitian karena adanya proses perencanaan atau rancangan penelitian.

Menurut Malhotra (dalam Noor, 2012, hlm. 107) mengemukakan bahwa “desain penelitian adalah kerangka atau cetak biru dalam melaksanakan proyek riset. Suatu prosedur penting untuk informasi yang dibutuhkan untuk menyusun pemecahan masalah penelitian”. Adapun menurut pendapat Sukardi (2008, hlm. 183) yang mempunyai dua macam pengertian, yakni secara luas dan secara sempit. Secara luas, desain penelitian adalah semua proses yang diperlukan dalam perencanaan dan pelaksanaan penelitian. Desain penelitian secara sempit dapat diartikan sebagai penggambaran secara jelas tentang hubungan antar variabel, pengumpulan data dan analisis data sehingga dengan adanya desain yang baik peneliti maupun orang lain yang berkepentingan mempunyai gambaran tentang keterkaitan antar variabel.

Definisi mengenai desain penelitian ini memang banyak, namun inti dan maksud dari pengertian-pengertian tersebut sama, yang dapat disimpulkan bahwa desain penelitian merupakan seluruh proses dalam perencanaan dan pelaksanaan penelitian agar setiap masalah dalam penelitian dapat terpecahkan.

Setiap penelitian selalu berangkat dari adanya permasalahan, masalah tersebut muncul dari adanya fenomena sosial yang terjadi di lingkungan masyarakat. Dalam penelitian kuantitatif, masalah yang diteliti haruslah jelas. Apabila permasalahan tersebut sudah jelas, selanjutnya peneliti menyusun latar belakang masalah tersebut sehingga dapat membuat perumusan masalah yang akan diteliti. Perumusan masalah bisa berupa pertanyaan atau

pernyataan, namun pada penelitian ini peneliti merumuskan masalah berupa pertanyaan. Pertanyaan tersebut merupakan panduan peneliti untuk melakukan penelitian agar fokus pada permasalahan yang akan diteliti.

Kemudian penulis melakukan tinjauan pustaka dengan membaca referensi teoritis yang relevan dalam bentuk buku, jurnal, dan penelitian terdahulu untuk menentukan kerangka pikir dan hipotesis penelitian. Kerangka pikir berkaitan dengan teori-teori yang berkaitan juga dengan variabel yang akan diteliti, yaitu variabel pendekatan saintifik dengan model pembelajaran *Team Games Tournament* (X) dan variabel Hasil belajar sosiologi (Y). Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah, hipotesis tersebut dibuktikan kebenarannya berdasarkan data yang diperoleh dari lapangan. Maka dari itu peneliti perlu melakukan pengumpulan data, akan tetapi sebelum melakukan pengumpulan data peneliti harus memilih rancangan penelitian terlebih dahulu. Dalam penelitian ini, peneliti akan menggunakan rancangan penelitian kuantitatif karena sesuai dengan permasalahan yang akan diteliti, yaitu penggunaan pendekatan saintifik dalam kurikulum 2013 dengan model pembelajaran *Team Games Tournament* untuk meningkatkan hasil belajar siswa tentang materi permasalahan sosial di kelas XI pada mata pelajaran Sosiologi di SMA Kartika XIX-3 Bandung.

Selanjutnya peneliti membuat instrumen pengumpulan data berupa kuisioner atau angket yang akan disebarkan secara langsung sebelum melakukan pengumpulan data. Angket tersebut akan diberikan kepada sampel penelitian yang telah ditentukan. Sebelum diberikan kepada responden atau sampel penelitian instrumen tersebut diuji terlebih dahulu untuk mengetahui tingkat kelayakannya. Setelah diuji dan dinyatakan layak untuk dijadikan instrumen, penulis selanjutnya memberikan angket tersebut kepada sampel penelitian untuk tahap pengumpulan data.

Setelah data terkumpul, data tersebut kemudian diolah dan dianalisis menggunakan uji statistik. Analisis bertujuan untuk menjawab rumusan masalah dan membuktikan hipotesis yang diajukan. Data hasil analisis

dipaparkan di bagian pembahasan. Pembahasan terhadap hasil penelitian merupakan penjelasan dan interpretasi dari data-data yang telah diolah.

Tahapan terakhir dalam penelitian adalah membuat kesimpulan dan saran. Kesimpulan berisi jawaban-jawaban dari setiap rumusan masalah berdasarkan data yang telah dikumpulkan dan diolah. Sedangkan saran berisikan pemecahan-pemecahan masalah atau solusi yang direkomendasikan oleh peneliti untuk pihak-pihak terkait dan untuk penelitian selanjutnya.

### **3.1.1 Pendekatan Penelitian**

Pendekatan penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif karena sesuai untuk mengukur hasil belajar siswa tentang materi permasalahan sosial di kelas XI pada mata pelajaran Sosiologi di SMA Kartika XIX-3 Bandung dengan pendekatan saintifik dalam kurikulum 2013 yang menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament*. Dengan begitu, dibutuhkan pendekatan kuantitatif dalam pengumpulan dan pengolahan data untuk menunjang penelitian ini.

Pendekatan kuantitatif merupakan pendekatan yang sudah lama digunakan dan sudah menjadi tradisi dalam metode penelitian, sehingga dapat disebut sebagai metode tradisional dalam metode penelitian. Alasan digunakannya pendekatan kuantitatif ini yaitu karena peneliti ingin mengetahui pengaruh perlakuan/treatment tertentu terhadap hal lain yang dituju serta ingin mendapatkan data yang akurat berdasarkan fenomena yang empiris dan dapat diukur. Metode penelitian kuantitatif cocok digunakan untuk mendapatkan informasi yang luas tapi tidak mendalam.

Pendekatan kuantitatif adalah pendekatan yang data-datanya berupa angka untuk kemudian dianalisis. Menurut Sugiyono (2010, hlm. 8) “Pendekatan kuantitatif adalah pendekatan yang digunakan untuk meneliti populasi dan sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan”.

### 3.1.2 Metode Penelitian

Menurut Sugiyono (2012, hlm. 2) menyatakan bahwa “metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu...cara ilmiah berarti kegiatan penelitian itu didasarkan pada ciri-ciri keilmuan, yaitu rasional, empiris, dan sistematis”.

Sependapat dengan Sugiyono, Sujarwaeni dan Endrayanto (2012, hlm. 1) yang juga mengemukakan bahwa metode penelitian adalah “cara ilmiah untuk memperoleh data, dan data yang diperoleh tersebut diolah dengan statistik sehingga dapat dibaca yang selanjutnya dapat disimpulkan untuk tujuan dan kegunaan tertentu”. Margono (2009, hlm. 18) juga mengemukakan bahwa metode penelitian adalah “penerapan pendekatan ilmiah pengkajian suatu masalah. Tujuannya yaitu untuk menemukan jawaban terhadap persoalan yang signifikan, melalui penerapan prosedur-prosedur ilmiah”.

Untuk mengetahui hasil belajar yang menggunakan pendekatan saintifik dengan model pembelajaran *Team Games Tournament* pada mata pelajaran Sosiologi tentang permasalahan sosial terhadap kelas XI di SMA Kartika XIX-3, di Jl. Aceh Blok 108 Bandung, dengan unsur-unsur pokok yang harus ditemukan sesuai dengan butir-butir rumusan masalah, tujuan, dan manfaat penelitian, maka digunakan metode penelitian tindakan kelas.

Penelitian tindakan kelas merupakan ragam penelitian pembelajaran yang berkonteks kelas yang dilaksanakan oleh guru untuk memecahkan masalah-masalah pembelajaran yang dihadapi oleh guru, memperbaiki mutu dan hasil pembelajaran dan mencoba hal-hal baru dalam pembelajaran demi meningkatkan mutu dan hasil pembelajaran. PTK digambarkan sebagai suatu proses yang dinamis meliputi aspek perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi yang berhubungan dengan siklus berikutnya. Yang diharapkan dari penggunaan metode ini, setelah masalah yang diangkat yang tentunya dihadapi oleh guru di kelas, kemudian adanya tindakan (aksi) tertentu untuk memperbaiki proses belajar mengajar yang sebelumnya dianggap kurang atau

belum memenuhi standar agar adanya peningkatan. Hal ini bisa dibantu dengan menggunakan perhitungan analisis dan interpretasi statistik dari berbagai nilai hasil belajar menggunakan pendekatan saintifik yang melatari model pembelajaran *Team Games Tournament*.

### **3.1.3 Variabel Penelitian**

Menurut Sugiyono (2012, hlm. 38) mengemukakan bahwa variabel adalah “segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya.”

Di dalam penelitian ini terdapat dua variabel yang menyatakan saling berhubungan antar keduanya, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas adalah penggunaan pendekatan saintifik dalam kurikulum 2013 dengan model pembelajaran *Team Games Tournament* (X) dan variabel terikatnya adalah hasil belajar Sosiologi (Y). Jadi, pemahaman terhadap variabel dan hubungan antar variabel ini merupakan salah satu kunci penting dalam penelitian kuantitatif. Sehubungan dengan posisi penting ini, variabel menjadi penting artinya untuk menentukan bermutu tidaknya suatu hasil penelitian.

## **3.2 Partisipan dan Lokasi Penelitian**

### **3.2.1 Partisipan**

Partisipan dalam hal penelitian merujuk pada responden, informan yang hendak diminati informasi atau digali datanya. Dalam penelitian ini yang menjadi partisipan adalah: siswa kelas XI IPS di SMA Kartika XIX-3 Bandung. Alasan memilih partisipan tersebut dalam penelitian ini karena peneliti ingin mengetahui sedikit banyaknya perubahan hasil belajar siswa dengan jumlah sedikit, yang disebabkan oleh penggunaan pendekatan saintifik dengan model pembelajaran *Team Games Tournament*, karena idealnya setiap siswa dapat memahami serta selalu mendapatkan peningkatan dari proses belajar mengajar di sekolah.

### **1.2.2 Lokasi Penelitian**

Lokasi atau tempat yang dijadikan untuk melaksanakan penelitian ini yaitu di SMA Kartika XIX-3 Bandung di Jl. Aceh Blok 108 Bandung. Lokasi tersebut dipilih karena mengingat tempat tersebut merupakan lokasi yang strategis yang dapat dijumpai setiap hari bersamaan dengan lokasi PPL peneliti sebelumnya, yang sedikit banyak memahami proses belajar mengajar serta hasil belajar yang diperoleh sebagian besar masih di bawah KKM terutama di kelas XI IPS dalam mata pelajaran Sosiologi. Sehingga apabila terjadi kesalahan ataupun kekurangan data dapat dengan mudah untuk datang lagi ke lokasi karena lokasinya terjangkau oleh peneliti.

### **3.3 Populasi dan Sampel**

Populasi dan sampel merupakan sumber data, apabila hasil penelitian ingin digeneralisasikan dengan mengambil sampel dari suatu populasi, maka sampel yang diambil untuk data harus representatif sesuai dengan fakta di lapangan. Sampel yang diambil harus dapat menjelaskan dan menggambarkan dari keseluruhan populasi tersebut.

#### **1.3.1 Populasi Penelitian**

Populasi merupakan bagian penting dari sebuah penelitian. Populasi merupakan fokus penelitian yang akan dijadikan sebagai bahan penelitian yang nantinya akan menentukan bagaimana penelitian itu dilakukan serta hasilnya. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Sugiyono (2011, hlm. 215) “Populasi diartikan sebagai wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari kemudian ditarik kesimpulannya”. Selain itu, Margono (2004, hlm. 118) mengatakan:

Populasi adalah seluruh data yang menjadi penelitian kita dalam suatu ruang lingkup dan waktu yang kita tentukan. Jadi, populasi berhubungan dengan data, bukan manusianya. Kalau setiap manusia memberikan suatu data, maka banyaknya aturan atau ukuran populasi akan sama dengan banyaknya manusia

Ridwan & Kuncoro (2012, hlm. 37) berpendapat bahwa “Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari objek atau subjek yang menjadi kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk

dipelajari dan ditarik kesimpulannya”. Oleh karena itu, peneliti menyimpulkan bahwa populasi merupakan unsur yang penting dalam sebuah penelitian dan untuk penelitian ini dipilih populasi penelitian yaitu siswa kelas XI IPS di SMA Kartika XIX-3 Bandung.

**Tabel 3.1**  
**Data Siswa**  
**SMA Kartika XIX-3 Bandung**

<b>N O</b>	<b>KELAS</b>								<b>TOTAL</b>
<b>1</b>	<b>X</b>				<b>XI</b>		<b>XII</b>		<b>3</b>
<b>2</b>	<b>IPA 1</b>	<b>IPA 2</b>	<b>IPS 1</b>	<b>IPS 2</b>	<b>IPA</b>	<b>IPS</b>	<b>IPA</b>	<b>IPS</b>	<b>8</b>
<b>3</b>	<b>34</b>	<b>32</b>	<b>26</b>	<b>23</b>	<b>11</b>	<b>11</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>144</b>

### 3.3.2 Sampel Penelitian

Menurut Sujarweni dan Endrayanto (2012, hlm. 13) yang menyatakan bahwa sampel adalah “bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi”. Sama halnya dengan yang dikemukakan oleh Arikunto (2013, hlm. 174) bahwa “Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti”. Ada beberapa sebab mengapa ada sampel dalam penelitian.

Sebab-sebab tersebut menurut Margono (2009, hlm. 121) :

1. Penelitian bermaksud mereduksi objek penelitian sebagai akibat dari besarnya jumlah populasi, sehingga harus meneliti sebagian saja dari populasi.
2. Penelitian bermaksud mengadakan generalisasi dari hasil-hasil kepenelitiannya dalam arti mengenakan kesimpulan-kesimpulan kepada objek, gejala, atau kejadian yang lebih luas.

Pada penelitian ini penentuan pengambilan sampel menggunakan teknik *nonprobability sampling*, Adapun menurut Sugiyono (2012:125) bahwa:

“*Nonprobability Sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang tidak memberi peluang/kesempatan sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel”.

Penelitian ini adalah penelitian yang menggunakan teknik sampel jenuh, teknik sampling jenuh menurut Sugiyono (2012:126) menyatakan bahwa:

“Sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel, hal ini sering dilakukan bila jumlah populasi relatif kecil, kurang dari 30 orang, atau penelitian yang ingin membuat generalisasi dengan kesalahan yang sangat kecil. Istilah lain sampel jenuh adalah sensus, dimana semua anggota populasi dijadikan sampel.

Dalam hal ini sampel yang diambil yaitu seluruh populasi siswa Kelas XI IPS (yang hanya satu kelas) SMA Kartika XIX-3 Bandung yang berjumlah 11 siswa yang usianya antara 16-18 tahun.

Sesuai dengan tujuan penelitian penulis ingin mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan pendekatan saintifik dengan model pembelajaran *Team Games Tournament* dalam materi permasalahan sosial pada mata pelajaran Sosiologi, maka sampel yang digunakan untuk diuji dan diteliti adalah mengenai penerapan model pembelajaran tersebut di kelas XI IPS SMA Kartika XIX-3 Bandung.

**Tabel 3.2**  
**Data Sampel Penelitian**

NO	KELAS								TOTAL
1	X				XI		XII		3
2	IP A 1	IPA 2	IPS 1	IPS 2	IPA	IPS	IPA	IPS	8
3	34	32	26	23	11	11	4	3	144

Laki-laki=7 orang dan perempuan=4 orang

### 3.4 Prosedur Penelitian Tindakan Kelas (PTK)

Agar pelaksanaan penelitian berjalan lancar dan sesuai dengan harapan, tujuan dan ketentuan metode PTK, ada berapa prosedur yang harus dilakukan. Adapun prosedur tersebut tergambar dalam tabel berikut:



**Tabel 3.3**  
**Prosedur PTK**

SIKLUS	TAHAPAN	KEGIATAN
Pra Siklus		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengumpulkan data dan nilai awal melalui observasi awal dan pre tes.</li> <li>- Penulis menemukan dan mengidentifikasi masalah</li> </ul>
I	Perencanaan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menentukan jadwal pelaksanaan tindakan</li> <li>- Membuat LKS</li> <li>- Membuat instrument tes dan lembar pengamatan</li> <li>- Membuat rencana pembelajaran</li> </ul>
	Tindakan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tanya jawab dan penjelasan tentang materi pelajaran</li> <li>- Penjelasan tentang rencana pembelajaran, meliputi tujuan, daftar kelompok, serta aturan bermain.</li> <li>- Guru melaksanakan pembelajaran Sosiologi dengan model pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> (TGT)</li> <li>- Guru memantau/membimbing kegiatan siswa</li> <li>- Presentasi di kelas</li> <li>- Berkumpul dengan tim/kelompok</li> <li>- <i>Game</i> (permainan)</li> <li>- Turnamen</li> <li>- Penghargaan tim</li> <li>- Tindak lanjut</li> </ul>
	Pengamatan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengamati Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang dibuat dan ini dilakukan oleh observer</li> <li>- Mengamati kegiatan guru dan kegiatan siswa selama proses pembelajaran</li> </ul>
	Refleksi	<p>Melakukan analisa, sintesa, interpretasi dan eksplanasi siklus I</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengumpulkan data selama proses pembelajaran</li> <li>- Melihat sekilas kejadian yang menghambat dan mendiskusikan penyebabnya</li> <li>- Jika dipandang perlu merencanakan ulang tindakan perbaikan untuk siklus selanjutnya.</li> </ul>

II	Perencanaan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menganalisis hasil refleksi Siklus I</li> <li>- Menentukan Jadwal siklus II</li> <li>- Membuat LKS untuk pembelajaran siklus II</li> <li>- Membuat instrument tes dan lembar pengamatan siklus II</li> <li>- Membuat rencana pembelajaran untuk PBM Siklus II</li> </ul>
	Tindakan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tanya jawab dan penjelasan tentang materi pelajaran</li> <li>- Penjelasan tentang rencana pembelajaran, meliputi tujuan, daftar kelompok, serta aturan bermain.</li> <li>- Guru melaksanakan pembelajaran Sosiologi dengan model pembelajaran <i>Team Games Tournament (TGT)</i></li> <li>- Guru memantau/membimbing kegiatan siswa</li> <li>- Presentasi di kelas</li> <li>- Berkumpul dengan tim/kelompok</li> <li>- <i>Game</i> (permainan)</li> <li>- Turnamen</li> <li>- Penghargaan tim</li> <li>- Tindak lanjut</li> </ul>
	Pengamatan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengamati Rencana Pelaksanaan Pembelajaran siklus II yang dibuat dan ini dilakukan oleh observer</li> <li>- Mengamati kegiatan guru dan kegiatan siswa selama proses pembelajaran</li> </ul>
	Refleksi	<p>Melakukan analisa, sintesa, interpretasi dan eksplanasi II</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengumpulkan data selama proses pembelajaran</li> <li>- Melihat sekilas kejadian yang menghambat dan mendiskusikan penyebabnya</li> <li>- Jika dipandang telah berhasil, maka tindakan perbaikan dianggap selesai.</li> </ul>

### 3.5 Instrumen penelitian

Instrumen penelitian menurut Widoyoko (2012, hlm. 51), yaitu alat bantu yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data penelitian dengan cara melakukan pengukuran. Sedangkan menurut Sugiyono (2010, hlm. 102), instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk

mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui hasil belajar menggunakan pendekatan saintifik yang melatari model pembelajaran *Team Games Tournament* pada mata pelajaran sosiologi tentang permasalahan sosial terhadap siswa kelas XI IPS di SMA Kartika XIX-3 Bandung. Dalam usaha mendapatkan jawaban atas berbagai permasalahan yang diajukan dalam penelitian ini, maka instrumen penelitian dijadikan sebagai alat bantu untuk mendapatkan data dari hasil penelitian yang dilakukan.

Dalam pengujian hipotesis yang telah dirumuskan sangat diperlukan data yang benar dan akurat. Karena kebenaran hasil pengujian hipotesis sangat bergantung pada kebenaran dan keakuratan data tersebut. Kebenaran dan keakuratan data tersebut juga bergantung pada alat pengumpul data yang telah digunakan yaitu instrumen dan sumber data lainnya. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu berupa kuisisioner (angket). Seperti yang dijelaskan Sugiyono (2010, hlm. 199) bahwa “kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk menjawabnya”.

Jenis instrument penelitian tergantung pada jumlah variabel yang akan diteliti. Dalam penelitian ini, terdapat dua variabel yaitu penggunaan pendekatan saintifik dalam kurikulum 2013 dengan model pembelajaran *Team Games Tournament* (X) dan variabel terikatnya adalah hasil belajar sosiologi (Y). Penelitian “Penggunaan pendekatan saintifik dalam kurikulum 2013 dengan model pembelajaran *Team Games Tournament* untuk meningkatkan hasil belajar siswa tentang permasalahan sosial di Kelas XI pada mata pelajaran sosiologi di SMA Kartika XIX-3 Bandung akan menggunakan data primer (data yang diperoleh secara langsung) yang diambil dari alat ukur berupa kuisisioner atau angket, yang digunakan sebagai alat pengumpul data sekaligus alat ukur untuk mencapai tujuan penelitian. Adapun bentuk angket yang digunakan untuk memperoleh informasi atau data dari responden yaitu angket tertutup.

Penyusunan pengumpulan data dimulai dengan membuat kisi-kisi instrumen berdasarkan aspek yang diukur, yaitu penggunaan pendekatan saintifik dalam kurikulum 2013 dengan model pembelajaran *Team Games Tournament* dan hasil belajar sosiologi. Adapun kisi-kisi instrumen yang digunakan adalah aspek-aspek yang dijabarkan menjadi indikator sebagai berikut:

**Tabel 3.4**  
**Operasionalisasi Variabel Penelitian**

Variabel	Dimensi	Indikator
Pendekatan saintifik dengan model pembelajaran <i>Team Games Tournament</i>	Pembelajaran yang mengadopsi langkah-langkah saintis dalam membangun pengetahuan melalui metode ilmiah.	Prinsip belajar oleh siswa, dari siswa dan untuk siswa.
		Mengembangkan potensi siswa dalam berfikir ilmiah
		Bahasan fenomena alam atau sosial yang menarik dapat meningkatkan motivasi belajar siswa
		Sumber dan informasi belajar siswa mengubah sikap dan karakternya ke arah yang lebih baik.
		Kemampuan mengkomunikasikan hasil temuan belajar tercapai dari pembiasaan dan latihan secara berangsur-angsur.
	Memotivasi siswa supaya dapat saling mendukung dalam membantu satu sama lain dalam menguasai kemampuan yang diajarkan guru.	Siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil yang heterogen.
		Dalam permainan terdapat perwakilan setiap kelompok yang bersaing di meja-meja turnamen.
		Pemberian penghargaan kelompok atas dasar poin rata-rata yang yang diperoleh sebelumnya.
Hasil belajar	Hasil nyata yang diperoleh siswa di sekolah yang diwujudkan dalam bentuk raport pada setiap semester.	Saat terselesikannya tujuan pembelajaran.
		Ketercapaian daya serap dengan nilai yang dibatasi KKM terkait materi yang diajarkan, baik secara individual maupun kelompok.
		Perilaku yang digariskan dalam tujuan pembelajaran telah dicapai oleh siswa, baik secara individual maupun kelompok.

	Dicapai setelah dilakukan evaluasi.	Bagi sebagian siswa menganggap ulangan, ujian atau tes untuk memperoleh suatu indek dalam menentukan keberhasilan siswa.
		Adanya kriteria yang mengacu pada tujuan yang telah ditentukan sehingga dapat diketahui seberapa besar pengaruh strategi belajar mengajar terhadap keberhasilan belajar siswa.
		Prestasi belajar siswa di sekolah yang diwujudkan dalam bentuk angka maupun huruf.
	Perbaikan proses belajar mengajar	Memberikan umpan balik pada guru dalam rangka memperbaiki proses belajar mengajar Melaksanakan program remedial bagi siswa yang belum berhasil.

### 3.5.1 Skala Pengukuran

Jawaban dalam angket tersebut, penulis menggunakan skala sikap, yakni skala *Likert*. Menurut Sugiyono (2010, hlm. 134) “Skala *Likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Dalam peneliti, fenomena sosial ini telah ditetapkan secara spesifik oleh peneliti, yang selanjutnya disebut sebagai variabel penelitian”. Dengan menggunakan skala *Likert*, maka variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi dimensi, dimensi dijabarkan menjadi sub variabel kemudin sub variabel dijabarkan lagi menjadi indikator-indikator yang dapat diukur. Dari indikator-indikator yang terukur ini, dapat dijadikan titik tolak untuk membuat item instrumen yang berupa pertanyaan atau pernyataan yang harus dijawab oleh responden.

**Tabel 3.5**  
**Penilaian Instrumen Penelitian dengan Menggunakan Skala *Likert***

Keterangan	Bobot	
	Positif	Negatif
Sangat Setuju (SS)	5	1
Setuju (S)	4	2
Ragu-ragu (R)	3	3
Tidak Setuju (TS)	2	4
Sangat Tidak Setuju (STS)	1	5

*Sumber: Sugiyono (2010)*

Berdasarkan uraian jawaban dalam angket diatas, penulis menetapkan kategori dalam pembagian skor, yaitu: kategori untuk setiap butir pernyataan positif, yaitu: Sangat Setuju (SS) =5, Setuju (S) = 4, Ragu-ragu (R) =3, Tidak Setuju (TS) =2, Sangat Tidak Setuju (STS) = 1. Kategori untuk setiap butir pernyataan negatif, yaitu Sangat Setuju (SS) = 1, Setuju (S) =2, Ragu-ragu (R) = 3, Tidak Setuju (TS) = 4, Sangat Tidak Setuju (STS) =5.

### **3.6 Uji Instrumen**

#### **3.6.1 Uji Validitas**

Menurut Arikunto (2010, hlm. 211) mengemukakan bahwa “validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen”. Apabila instrumen penelitian valid, maka tingkat validitas instrumen tersebut tinggi. Begitupun sebaliknya, jika instrumen tersebut tidak valid maka tingkat validitasnya rendah. Instrumen valid jika mampu mengukur apa yang seharusnya diukur.

Sebelum diberikan langsung kepada responden, instrumen penelitian yang telah dibuat di uji coba terlebih dahulu untuk mengetahui tingkat akurasiya terhadap responden yang memiliki karakteristik sama dengan objek penelitian yang sebenarnya. Uji coba ini dilakukan untuk menghindari kegagalan total dalam pengumpulan data karena sering kali instrumen yang telah disusun memiliki kelemahan yang nantinya bisa segera dibuang atau diganti dengan soal yang baru. Selain itu, uji validitas ini juga dilakukan untuk mengetahui validitas dan realibilitas dari instrumen tersebut. Uji coba

instrumen dalam peneliti akan menyebarkan angket atau kuesioner mengenai penggunaan pendekatan saintifik dalam kurikulum 2013 dengan model pembelajaran *Team Games Tournament* untuk meningkatkan hasil belajar siswa tentang materi permasalahan sosial di Kelas XI pada mata pelajaran Sosiologi di kelas yang sama dengan jumlah responden sebanyak 11 orang dan soal sebanyak 51 butir.

Dalam penelitian ini, peneliti menguji validitas instrumennya dengan menggunakan analisis item. Untuk menguji validitas konstruk setiap item dalam indikatornya menggunakan analisis dengan teknik *korelasi pearson product moment*. Teknik *korelasi product moment* adalah teknik korelasi tunggal yang digunakan untuk mencari koefisien korelasi antara data interval dan data interval lainnya. Rumus *korelasi pearson product moment* menurut Bungin (2010, hlm. 195) adalah sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{n \sum XY - \sum X \sum Y}{\sqrt{\{n \sum x^2 - (\sum x)^2\} \{n \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

$r_{xy}$  = koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y

n = banyak subjek atau responden

X = skor setiap item

Y = skor total

Selanjutnya dihitung dengan statistik uji-t dengan rumus sebagai berikut (Bungin, 2010, hlm. 196):

$$t = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

Keterangan:

t = nilai  $t_{hitung}$

$r$  = nilai Koefisien Korelasi  $r_{hitung}$

$n$  = jumlah sampel

Distribusi (Tabel  $t$ ) untuk  $\alpha=0,05$  dengan derajat kebebasan ( $dk=n-2$ )

Kaidah keputusan: Jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  berarti valid, sebaliknya jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$  berarti tidak valid.

Jika instrumen itu valid, maka dilihat kriteria penafsiran mengenai indeks korelasinya ( $r$ ), menurut Sugiyono (2012, hlm. 231) sebagai berikut:

Antara 0,00 sampai dengan 0,199 : sangat rendah

Antara 0,20 sampai dengan 0,399 : rendah

Antara 0,40 sampai dengan 0,599 : sedang

Antara 0,60 sampai dengan 0,799 : kuat

Antara 0,80 sampai dengan 1,000 : sangat kuat

Secara teknis pengujian instrumen rumus-rumus di atas didukung dengan menggunakan bantuan *software* SPSS (*Statistical Product and Service Solution*) 20. Langkah-langkah untuk uji validitas menggunakan SPSS 20 tersebut adalah sebagai berikut :

1. Mengcoding data mentah yang didapatkan dari kuesioner yang sudah diisi oleh responden;
2. Menjumlah nilai (*score*) yang diperoleh dari masing-masing responden;
3. Meengcopy-paste data tersebut ke SPSS;
4. Lalu klik *Analyze*→*Correlate*→*Bivariate*;
5. Memasukkan seluruh item pernyataan ke kolom sebelah kanan, hal ini berfungsi untuk menganalisis seluruh validitas pada setiap item;
6. Menchecklist option *pearson* dan *two-tail*, lalu klik OK;



7. Untuk melihat hasil validitas setiap hasil pernyataan, dapat dilihat pada kolom paling akhir (kolom jumlah score).

Berdasarkan rumus uji validitas korelasi *Pearson Product Moment* dengan menggunakan fasilitas *Software IBM SPSS 20* dengan hasil sebagai berikut:

**Tabel 3.6**  
**Hasil Pengujian Validitas Variabel X (Pendekatan Saintifik dengan Model Pembelajaran *Team Games Tournament*)**

No Item	r hitung	r tabel	Rxy	Keterangan
1	0,61	1,83	0,2	Tidak Valid
2	3,13	1,83	0,72	Valid
3	4,62	1,83	0,84	Valid
4	5,3	1,83	0,87	Valid
5	3,7	1,83	0,78	Valid
6	3,32	1,83	0,74	Valid
7	3,28	1,83	0,74	Valid
8	1,97	1,83	0,55	Valid
9	2,57	1,83	0,65	Valid
10	3,34	1,83	0,74	Valid
11	2,08	1,83	0,57	Valid
12	2,59	1,83	0,65	Valid
13	2,27	1,83	0,6	Valid
14	3,11	1,83	0,72	Valid
15	5,69	1,83	0,88	Valid
16	2,08	1,83	0,57	Valid
17	2,12	1,83	0,58	Valid
18	2,18	1,83	0,59	Valid
19	3,27	1,83	0,74	Valid
20	4,79	1,83	0,85	Valid
21	1,98	1,83	0,55	Valid
22	2,61	1,83	0,66	Valid
23	0,55	1,83	0,18	Tidak Valid
24	2,48	1,83	0,64	Valid
25	2,8	1,83	0,68	Valid
26	4,33	1,83	0,82	Valid

*Sumber: Hasil Pengolahan data SPSS Statistic 20*

**Tabel 3.7**  
**Keterangan Hasil Uji Validitas Kuisioner Variabel X (Pendekatan Saintifik dengan Model Pembelajaran *Team Games Tournament*)**

Keterangan	No Item	Jumlah
<b>Valid</b>	2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 24, 25, 26	24
<b>Tidak Valid</b>	1, 23	2

Berdasarkan data yang diperoleh terdapat 24 soal yang valid dan dua item soal yang tidak valid, yaitu nomor 1 dan 23. Sedangkan untuk kuisioner hasil belajar, hasil uji validitas kuisionernya sebagai berikut:

**Tabel 3.8**  
**Hasil Pengujian Validitas Variabel Y (Hasil Belajar)**

No Item	r hitung	r tabel	rx <sub>y</sub>	Keterangan
27	0,26	1,83	0,09	Tidak Valid
28	2,35	1,83	0,62	Valid
29	4,49	1,83	0,83	Valid
30	2,07	1,83	0,57	Valid
31	1,97	1,83	0,55	Valid
32	4,03	1,83	0,8	Valid
33	4,49	1,83	0,83	Valid
34	3,38	1,83	0,75	Valid
35	2,5	1,83	0,64	Valid
36	2,34	1,83	0,61	Valid
37	2,21	1,83	0,59	Valid
38	2,45	1,83	0,63	Valid
39	2,91	1,83	0,7	Valid
40	2,45	1,83	0,63	Valid
41	2,39	1,83	0,62	Valid
42	3,27	1,83	0,74	Valid
43	3,54	1,83	0,76	Valid
44	2,28	1,83	0,6	Valid
45	1,95	1,83	0,54	Valid
46	0,86	1,83	0,27	Tidak Valid
47	2,22	1,83	0,59	Valid
48	2,66	1,83	0,66	Valid
49	0,97	1,83	0,31	Tidak Valid
50	2,49	1,83	0,64	Valid
51	2,3	1,83	0,61	Valid

*Sumber: Hasil pengolahan data SPSS Statistic 20*

**Tabel 3.9**  
**Keterangan Hasil Uji Validitas Kuisioner Variabel Y (Hasil Belajar)**

<b>Keterangan</b>	<b>No Item</b>	<b>Jumlah</b>
<b>Valid</b>	28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37,38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 47, 48, 50,51	22
<b>Tidak Valid</b>	27, 46, 49	3

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui terdapat 22 soal yang valid dan tiga item soal yang tidak valid yaitu nomor 27, 46, dan 29. Setelah dilaksanakan uji coba instrumen maka diperoleh item soal yang valid dan tidak valid, sehingga total keseluruhan item soal menjadi 46 item.

### **3.6.2 Uji Reliabilitas**

Pengujian yang kedua untuk pengumpulan data yaitu uji reliabilitas. Menurut Siregar (2013, hlm. 55) yang mengemukakan bahwa “reliabilitas adalah untuk mengetahui sejauh mana hasil pengukuran tetap konsisten, apabila dilakukan pengukuran dua kali atau lebih terhadap gejala yang sama dengan menggunakan alat pengukuran yang sama pula”. Selain itu, Arikunto (2013, hlm. 221) juga mengemukakan pendapatnya mengenai reliabilitas yaitu “reliabilitas menunjukkan pada satu pengertian bahwa sesuatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik. Instrumen yang baik tidak akan bersifat tendensius mengarahkan responden untuk memilih jawaban-jawaban tertentu”.

Pengujian reliabilitas dapat diuji dengan menganalisis konsistensi butir-butir yang ada pada instrumen dengan teknik tertentu. Suatu instrumen pengukuran dikatakan reliabel jika pengukurannya konsisten, cermat dan akurat. Rentang koefisien reliabilitas berada 0-1,00. Semakin tinggi koefisien reliabilitas mendekati angka 1,00 berarti semakin tinggi reliabilitas. Sebaliknya, jika koefisien semakin rendah mendekati angka 0 berarti semakin rendahnya reliabilitas. Dalam pengujian reliabilitas instrumen penelitian ini akan menggunakan formula *Cronbach's Alpha* yang dihitung pada item-item yang telah valid dengan menggunakan bantuan program SPSS (*Statistical passage for Social Scient*). Metode

Alpha digunakan untuk menguji realibilitas instrumen penelitian. Metode tersebut berguna untuk mencari reliabilitas instrumen penelitian dengan menggunakan skala likert. Rumus yang digunakan dalam uji reliabilitas ini adalah:

$$r_{11} = \left( \frac{k}{k-1} \right) \cdot 1 - \left( \frac{\sum Si}{St} \right)$$

Keterangan:

$r_{11}$  = koefisien reliabilitas internal seluruh item

$\sum si$  = jumlah varian skor tiap-tiap item

$St$  = varian total

$K$  = jumlah item

Indeks reliabilitas yang telah diperoleh dari hasil perhitungan mempunyai arti untuk memaknai reliabilitas instrument apabila dihubungkan dengan kriteria uji coba. Menurut Aiken (dalam Purwanto, 2010, hlm. 196-197) “instrument reliabel bila hasil perhitungan reliabilitasnya menunjukkan angka minimal 0,65 apabila menggunakan rumus Alpha Cronbach”. Berdasarkan rumus uji reliabilitas Alpha Cronbach dengan menggunakan fasilitas *Software IBM SPSS 20* dengan hasil sebagai berikut:

**Tabel 3.10**  
**Hasil Pengujian Reliabilitas Instrumen Variabel X (Pendekatan Saintifik dengan Model Pembelajaran *Team Games Tournament*)**  
**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
,945	24

*Sumber: Hasil pengolahan data SPSS Statistic 20*

**Tabel 3.11**  
**Hasil Pengujian Reliabilitas Instrumen Variabel Y (Hasil Belajar)**  
**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
,932	22

*Sumber: Hasil pengolahan data SPSS Statistic 20*

Berdasarkan hasil perhitungan diatas variabel X diketahui telah reliabel, telah diperoleh hasil pengujian yang reliabel yaitu 0,945 dari 24 item soal kuisioner yang valid, karena jumlah 0,945 lebih besar dari 0,65 maka hasil perhitungannya adalah reliabel. Sedangkan pengujian reliabilitas variabel Y yaitu 0,932 dari 22 item soal kuisioner yang valid, karena jumlah pengujian reliabilitasnya lebih besar dari 0,65 maka hasil perhitungannya adalah valid. Jadi, berdasarkan hasil uji reliabilitas dari kedua variabel tersebut memiliki nilai koefisien korelasi yang besar, yakni diatas 0,65 dengan demikian dua variabel diatas telah reliabel dan dapat digunakan pada tahap penelitian selanjutnya sesuai dengan nomor item kuisioner yang telah valid.

### **1.7 Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu cara-cara yang digunakan peneliti dalam menentukan masalah penelitian yang berkaitan pula dengan instrumen yang akan digunakan peneliti untuk memperoleh data yang nantinya diperlukan di lapangan. Seperti yang dikemukakan oleh M. Nazir (1985, hlm. 51) bahwa “teknik penelitian menyatakan alat-alat pengukuran apa yang diperlukan dalam melaksanakan suatu penelitian”. Teknik pengumpulan data ini sangat penting di dalam suatu penelitian, agar data yang diperoleh pun tidak asal dan data yang dihasilkan berkualitas. Seperti pendapat Sugiyono (2009, hlm. 173) bahwa “terdapat dua hal utama yang mempengaruhi kualitas data hasil penelitian, yaitu kualitas instrumen penelitian, dan kualitas pengumpulan data”. Dengan begitu, ada beberapa teknik pengumpulan data yang peneliti gunakan, yaitu :

#### **3.7.1 Observasi**

Idrus (2009, hlm. 101) mengemukakan bahwa “observasi atau pengamatan merupakan aktivitas pencatatan fenomena yang dilakukan secara sistematis. Sedangkan menurut Usman dan Akbar (2009, hlm. 52) bahwa “observasi ialah pengamatan dan pencatatan yang sistematis terhadap gejala-gejala yang diteliti. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik observasi

yaitu kerana untuk mempekuat permasalahan yang akan diteliti melalui realita di lapangan.

### 3.7.2 Angket

Angket merupakan daftar pertanyaan yang disusun secara tertulis dan memerlukan jawaban secara tertulis pula, dengan tujuan untuk mengumpulkan data atau informasi yang diperlukan dalam penelitian ini. Seperti yang dikemukakan oleh Kartini Kartono (1986, hlm. 20) yang mengatakan bahwa:

Angket atau kusioner adalah suatu penyelidikan mengenai suatu masalah yang umumnya banyak menyangkut kepentingan umum (orang banyak), dilakukan dengan jalan mengedarkan suatu daftar pertanyaan berupa formulir, diajukan secara tertulis kepada sejumlah subjek untuk mendapatkan jawaban atau tanggapan atau respons tertulis sepenuhnya.

Penelitian ini menggunakan angket tertutup, seperti yang dikemukakan oleh Idrus (2009, hlm. 100) bahwa:

Angket merupakan daftar pertanyaan yang diberikan kepada orang lain dengan maksud agar orang yang diberi angket tersebut bersedia memberikan respons sesuai dengan permintaan dalam hal ini, penulis menggunakan angket tertutup yang disajikan dengan serangkaian alternatif dan responden cukup memberi tanda silang, melingkari ataupun mencentang (Sesuai permintaan) pada jawaban yang dianggapnya sesuai dengan keadaan dirinya.

Pada penelitian ini, angket yang digunakan oleh penulis yaitu berupa pertanyaan-pertanyaan dengan jawaban menggunakan *skala likert* yaitu menilai jawaban dengan skor 1-5. Menurut Sugiyono (2012, hlm. 93) menyatakan bahwa “*skala likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial yang telah ditetapkan secara spesifik oleh peneliti”.

### 3.7.3 Studi Kepustakaan

Menurut Danial dan Wasriah (2009, hlm. 80) mengemukakan bahwa “penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan mengumpulkan sejumlah buku-buku, majalah, liflet, yang berkaitan dengan masalah dan tujuan penelitian”.

Dalam penelitian ini, studi kepustakaan bertujuan untuk memperkuat dan mendukung angket atau data, serta hasil observasi dan studi dokumentasi yang berupa buku, artikel, jurnal-jurnal nasional dan skripsi yang dijadikan sebagai landasan serta perbandingan dalam penelitian.

#### **3.7.4 Prosedur Statistik**

Creswell (2010, hlm. 226) “dalam prosedur ini peneliti bisa menggunakan tes reliabilitas untuk mengidentifikasi konsistensi internal skala-skala tersebut. Statistik juga berfungsi untuk menguji rumusan masalah.

Data yang diperoleh di lapangan dalam penelitian ini dihitung menggunakan statistik, sehingga rumusan masalah yang telah peneliti ambil akan teruji dengan hasil statistik tersebut. Dalam pengcodingan peneliti menggunakan Ms. Excel, serta *Software IBM SPSS 20* untuk menghitung hasil data yang telah diperoleh di lapangan, agar lebih mempermudah dan mempercepat proses penghitungan. Pada pengolahan data, validitas dan reliabilitas, uji normalitas, uji korelasi dan uji hipotesis dihitung dengan menggunakan statistik.

#### **3.7.5 Dokumentasi**

Menurut Danial dan Wasriah (2009, hlm. 79) studi dokumentasi adalah “mengumpulkan sejumlah dokumen yang diperlukan sebagai bahan data informasi sesuai dengan masalah penelitian, seperti peta, data statistik, jumlah dan nama pegawai, data swasta, data penduduk, grafik, gambar, foto, dan sebagainya.

Untuk mendukung dan memperkuat hasil penelitian seperti penyebaran angket, observasi, data jumlah penduduk, foto dokumentasi dan catatan observasi, studi dokumentasi ini sangat penting dan juga sebagai bukti bahwa peneliti telah melakukan penelitiannya.

#### **3.8 Prosedur Penelitian**

Prosedur penelitian yaitu langkah-langkah atau tahapan peneliti dalam melakukan penelitian untuk mempermudah jalannya proses penelitian. Untuk

lebih mempermudah dan lebih teratur dalam melakukan penelitian ini, peneliti membagi tiga tahapan dalam pelaksanaannya yaitu sebagai berikut :

### **3.8.1 Tahap Pra-Penelitian**

Pada tahap ini, peneliti mulai mengidentifikasi isu-isu penting yang menarik dan aktual untuk diteliti dengan berbagai sumber dan mengkajinya dengan relevan atau sesuai dan juga mempertimbangkan manfaat yang ditimbulkan dari penelitian yang dilakukan. Kemudian, peneliti menentukan rumusan masalah untuk memfokuskan kajiannya dalam penelitian dan mengetahui masalah yang terjadi di lapangan. Selanjutnya, peneliti membuat hipotesis yang sesuai dengan masalah yang dikaji, dan hipotesis tersebut akan dibuktikan setelah dilakukannya penelitian.

Sebelum melakukan penelitian, desain penelitian harus ditentukan terlebih dahulu. Di dalam desain penelitian tersebut berisikan tahapan penelitian, metode penelitian, teknik penelitian, pengumpulan data, sumber data populasi dan sampel serta alasannya. Teknik penyusunan dan pengujian instrumen yang akan digunakan harus ditentukan terlebih dahulu untuk pengumpulan data. Hal tersebut dilakukan agar dapat mempermudah proses penelitian nanti di lapangan.

### **3.8.2 Tahap Pekerjaan Lapangan**

Tahapan ini merupakan tahapan dimana peneliti harus memfokuskan pada pencarian data berdasarkan rumusan masalah yang telah ditentukan atau ditetapkan sebelumnya. Kemudian, peneliti harus menyiapkan angket, alat tulis, *recorder*, serta alat instrumen lainnya yang mendukung agar mendapatkan informasi yang sesuai dengan harapan. Selanjutnya, setelah semuanya siap barulah peneliti terjun langsung ke lapangan dan kegiatan yang pertama kali dilakukan yaitu mencari sampel yang sudah ditentukan dalam penelitian yang kemudian akan disebarkan angket atau kuesioner.

Kemudian, setelah semuanya dilakukan dari mulai persiapan hingga pelaksanaannya, peneliti harus mengambil beberapa foto atau gambar selama proses di lapangan untuk dijadikan sebagai dokumentasi dan bukti bahwa peneliti benar-benar melakukan penelitiannya. Selain itu, peneliti



juga banyak menambah membaca literature untuk memperkuat hasil penelitian yang telah dilakukan jadi, data atau informasi yang didapat tidak hanya yang ditemukan di lapangan saja. Setelah proses penelitian selesai dan data sudah cukup, maka tahap selanjutnya yang harus peneliti lakukan yaitu tahap pengelolaan atau pengolahan data.

### **3.8.3 Tahap Pengolahan Data**

Tahap pengolahan data ini merupakan tahap terakhir dalam penelitian. Kemudian setelah semua data yang dibutuhkan telah ada, peneliti melakukan pengelolaan atau pengolahan data serta menganalisis hasil penelitiannya dengan menggunakan teknik statistik dan kemudian mendeskripsikan hasil penelitiannya tersebut. Hasil dari pengolahan data telah didapatkan, maka nanti akan diketahui jawaban-jawaban dari rumusan masalah yang telah ditentukan dan akan diketahui pula penerimaan atau penolakan terhadap hipotesis yang telah dibuat. Setelah itu, dibuatlah sebuah kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan tersebut dengan menggunakan deskripsi mendalam mengenai pemanfaatan hasil penelitian yang disertai dengan rekomendasi dan saran.

## **3.9 Analisis Data**

### **3.9.1 Deskripsi Data**

Penelitian ini merupakan penelitian dengan pendekatan kuantitatif maka analisis data yang diambil adalah analisis statistik. Dalam penelitian penggunaan pendekatan saintifik dalam kurikulum 2013 dengan model pembelajaran *Team Games Tournament* untuk meningkatkan hasil belajar siswa tentang materi permasalahan sosial di kelas XI pada mata pelajaran sosiologi di SMA Kartika XIX-3 yang digunakan adalah analisis statistik. Masing-masing pendekatan ini melibatkan pemakaian dua jenis statistik yang berbeda, yaitu yang pertama menggunakan statistik deskriptif dan yang kedua menggunakan statistik inferensial. Kedua jenis statistik ini memiliki karakteristik yang berbeda, baik dalam hal teknik analisis maupun tujuan yang akan dihasilkan dari analisisnya itu.

Statistik deskriptif hanya akan mendeskripsikan keadaan suatu gejala yang telah direkan melalui alat ukur, kemudian diolah sesuai dengan fungsinya. Selanjutnya, hasil pengolahan tersebut dipaparkan dalam bentuk angka-angka sehingga lebih mudah ditangkap oleh siapapun yang membutuhkan informasi tentang keberadaan gejala tersebut. Dengan demikian, hasil ilahan data dengan statistik ini hanya sampai pada tahap deskripsi, belum sampai pada tahap generalisasi.

Sedangkan statistik inferensial mempunyai makna yang lebih luas lagi, sebab dilihat dari analisisnya hasil yang diperoleh tidak hanya sekedar menggambarkan keadaan atau fenomena yang dijadikan objek penelitian, melainkan dapat juga digeneralisasikan secara lebih luas kedalam wilayah populasi. Oleh karena itu, penggunaan statistik inferensial menuntut persyaratan yang ketat dalam masalah sampling, sebab dari situlah bisa diperoleh sampel yang representatif maka hasil analisis inferensial dapat digeneralisasikan kedalam wilayah populasi.

Untuk menganalisis data secara deskriptif disini menggunakan analisis prosentase, dengan rumus:

$$p = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

P = prosentase

f = data yang didapatkan

n = jumlah seluruh data

100% = bilangan konstan

Hasil perhitungan tersebut kemudian dibandingkan dengan kriteria penafsiran nilai prosentase yang telah ditetapkan menurut Effendi (dalam Asyahida, 2014, hlm. 61) sebagai berikut:

**Tabel 3.12**  
**Kriteria Penilaian Prosentase/Skor**

<b>Prosentase</b>	<b>Kriteria</b>
100%	Seluruhnya
75%-95%	Sebagian besar
51%-74%	Lebih besar dari setengahnya
50%	Setengahnya
25%-49%	Kurang dari setengahnya
1%-24%	Sebagian kecil
0%	Tidak ada/tak seorangpun

*Sumber: Effendi (dalam Asyahida, 2014, hlm. 61)*

### 3.9.2 Uji Normalitas

Menurut Sugiyono (2012, hlm. 241) ‘‘Penggunaan statistik parametris mensyaratkan bahwa data setiap variabel yang akan dianalisis harus berdistribusi normal’’. Untuk yang menggunakan analisis parametrik seperti analisis perbandingan, 2 rata-rata, analisis variasi satu arah, korelasi, regresi, dan sebagainya, maka perlu dilakukan uji normalitas data terlebih dahulu. Hal tersebut bertujuan untuk mengetahui apakah data tersebut berdistribusi normal atau tidak. Normalitas suatu data dianggap penting karena dengan data yang berdistribusi normal, maka data tersebut dianggap dapat mewakili suatu populasi.

Dalam SPSS, uji validitas yang sering digunakan adalah uji *Lilifors* dan metode *One Sample Kolmogorof-Smirnov*. Maka dalam penelitian ini, peneliti menggunakan uji normalitas *Kolomogrof-Smirnov* dengan ketentuan sebagai berikut:

Jika nilai sig (signifikansi)  $> 0,05$  maka data berdistribusi normal

Jika nilai sig (signifikansi)  $< 0,05$  maka data berdistribusi tidak normal

### 3.9.3 Regresi Linear Sederhana

Uji statistik linear sederhana digunakan untuk menguji signifikan atau tidaknya hubungan dua variabel melalui koefisien regresinya. Kegunaan regresi dalam penelitian ini salahsatunya adalah untuk memprediksi atau meramalkan variabel dependen (Y) yaitu hasil belajar, apabila variabel independen (X) yaitu penggunaan model pembelajaran

*team games tournament*. Analisis ini dilakukan untuk mengetahui arah hubungan antara variabel dependen dan independen apakah positif atau negatif dan untuk memprediksi nilai dari variabel dependen apabila nilai variabel independen mengalami kenaikan atau penurunan. Data yang digunakan biasanya berskala interval atau rasio.

Persamaan regresi dalam buku Riduwan dan Sunarto (2013, hlm. 96) dirumuskan:

$$Y = a + bX$$

Keterangan:

Y = Subjek Variabel terikat (Y) yang diproyeksikan

X = Variabel bebas (X) yang mempunyai nilai tertentu untuk diprediksikan

a = Nilai konstanta harga Y jika X = 0

b = Nilai arah sebagai penentu ramalan (prediksi) yang menunjukkan nilai peningkatan (+) atau nilai penurunan (-) variabel Y

### 3.9.4 Uji Linearitas

Untuk mengetahui hubungan linear atau tidaknya pendekatan saintifik dengan model pembelajaran *Team Games Tournament* terhadap hasil belajar, dan sebagai syarat dilakukannya uji pengaruh, artinya jika kedua variabel tersebut linear maka dapat dilakukan uji pengaruh, sedangkan jika tidak linear maka tidak dapat dilakukan uji pengaruh. Dasar pengambilan keputusan yaitu:

- 1) Jika probabilitasnya (nilai sig) > 0,1 atau F hitung < F Tabel maka H<sub>0</sub> diterima
- 2) Jika probabilitasnya (nilai sig) < 0,1 atau F hitung > F Tabel maka H<sub>0</sub> ditolak

### 3.9.5 Koefisien Determinasi

Koefisien determinasi digunakan untuk mengetahui apakah variabel independen dipengaruhi oleh variabel dependen yang diambil dari koefisien

yang telah diketahui. Adapun rumus perhitungan uji koefisien determinasi menurut Furqon (2011, hlm. 200) adalah sebagai berikut:

$$KD = r^2 \times 100\%$$

Ketrangan:

KD = koefisien determinasi

r = koefisien korelasi

Untuk mengetahui seberapa besar hubungan penggunaan model pembelajaran *team games tournament* (X) dengan hasil belajar (Y), sesuai dengan ketentuan yang berlaku menurut Sugiyono (2009, hlm. 231) adalah sebagai berikut:

**Tabel 3.13**  
**Distribusi Interpretasi**

<b>Rentang</b>	<b>Kategori</b>
0,00-0,199	Sangat Rendah
0,20-0,399	Rendah
0,40-0,599	Sedang
0,60-0,799	Kuat
0,80-1,000	Sangat kuat

*Sumber: Sugiyono, 2009, hlm. 231*